



Walk Cycle - 1ª parte

Introdução

A animação de ciclo de caminha é extremamente comum na produção de jogos, é
um movimento complexo que envolve todo o corpo do personagem.

Loop

Assim como muitas das animações para jogos, a animação de caminhada normalmente é produzida em loop, ou seja o clipe que animação irá tocar repetidas vezes
durante o jogo, e portanto a animação deve ser feita para tocar de forma contínua.

IK - FK

Para a animação de caminhada, será utilizado o recurso de "Inverse Kinematics"
onde animamos os pés do personagem e o software calcula a posição da coxa e canela.
Para animação dos braços, nessa animação, utilizamos "Forward Kinematics", para
facilitar os movimentos em arcos

Referência

O uso de referências é sempre recomendado, especialmente para realização de
animações que envolvem movimentos complexos



O Exercício

Começaremos pelas poses chaves do primeiro passo, conforme a referência:
Contato, Down, Passagem, Up, Contato. Logo em seguida, vamos para fazer as poses do
passo seguinte, para dessa maneira garantir que nossa animação formará um ciclo.
É preciso tomar cuidado com o movimento do quadril. Devemos conferir que o
quadril está subindo e descendo conforme a referência. Em seguida vamos adicionar
animação nos outros eixos de translação e rotação do quadril.
Somente após animar o quadril é que vamos começar a animar a coluna. Está
deverá movimentar-se de forma a compensar o movimento do quadril.

Atividade extra

Assistir apresentação da GDC: Animating an Agent of Mayhem
(https://youtu.be/7su7iejjMcc)

Referência Bibliográfica

WILLIAMS, RICHARD, The Animator's Survival Kit Expanded Edition, Faber and
Faber, 2009
MILOŠ ČERNÝ ANIMATION, FK and IK Explained - Which One to Use and When?, 25
de jan. de 2018. Disponível em: <https://youtu.be/0a9qIj7kwiA> Acesso em 11 de
set de 2020.

Ir para exercício